

PANORAMA (PARCIAL) DEL COMIC USA



MARZO 10

**MADRID
COMICS**
LOS SOTANOS

Boletín Informativo
de comic U.S.A.



José Luis Fernández
Mataró — Barcelona

Queridos amigos míos de Urich:

Me agradecería ofrecer mi opinión particular en cuanto a lo expuesto en vuestra editorial del Urich-8 (enero 1987). Es más, creo que deberíais fomentar la comunicación con los lectores, en beneficio de todos. Pero vayamos al tema en cuestión sin más dilación de tiempo.

Ante todo, deseo expresar mi conformidad general con la idea que preside la editorial en cuestión. Tan sólo diferir en algunos pensamientos puntuales, que incluso me parece chocan con el análisis conjunto extraído al final de la lectura del total. Permitidme comentarios, antes de pasar a una mejor profundización en la coincidencia común.

No comparto la hipótesis según la cual Lucas y Spielberg subnormalizan las mentalidades ajenas a las suyas propias y gente como Lawrence Kasdan merecen ser destacadas como oasis en un desierto. Y no la comparto porque no esté conforme con la primera premisa, sino porque considero a individuos como el tal Kasdan parte integrante de la misma maquinaria de deficientes mentales que ha invadido el cine desde una década ha (y cuando digo cine, me refiero, claro está, a Hollywood). No en vano Kasdan ha sido el guionista de tres de las más exitosas y aburridas películas del "duo dinámico" citado al principio; y si bien al independizarse de ellos ha realizado un par de "filmes" más interesantes que los de aquéllos, no sé si analizados de forma absoluta y no relativa (por comparación) merecerían salvar al hombre de la gran queme que creo merece junto a sus padriños cinematográficos.

Un segundo punto con el que manifiesto mi discrepancia total es el de intentar hablar de la "calidad" de series como "Miami Vice", ¡Por favor! Nos están vendiendo Starsky y Hutch pero con música-disco y nos creemos que hemos descubierto la obra cumbre de la telenovela yanqui, es decir, el telefilm.

Por último, creo excesivo el calificativo de revulsivo con el que se tildó a la literatura de ciencia-ficción. Sí es cierta la carencia de ideas, la reiteración de temas y hasta el autoplagio. Pero no se lo achacéis al género en sí; acarreádle el muerto, que se lo merecen, a la manifiesta incompetencia de los autores, enclaustrados en su autocomplacencia, fomentada ésta a su vez y particularmente por los vendedores de páginas escritas que son las grandes editoriales de todos los países.

Pero, al margen de estas pequeñas salvedades, y como dije al inicio de la carta, me solidarizo con vuestra disección del panorama cultural que padecemos. Estamos asistiendo a un aborregamiento del público consumidor (importante palabra ésta), en el que no hay tanta culpabilidad en la poca exigencia de calidad de la demanda como en el consciente plan "distrac-

tor" de la oferta. Me explicaré mejor; ¿por qué las obras de éxito se eternizan en el tiempo, multiplicándose en títulos simétricos? Existe la explicación de la insuficiencia intelectual de los autores y la que habla de que el público sólo quiere siempre lo mismo, teoría apuntada en la editorial de Urich. Pero hay algo más; un deseo, orquestado desde ciertos intereses muy concretos, de idiotizar textualmente a la masa. La gente estará más preocupada de los motivos que tuvo Chase Gioberti en dejar embarazada a su suegra y luego largarse de juerga con su vecino, que además era homosexual y lefa el "Superman" de John Byrne (por poner un ejemplo) que en pensar por qué hay tanta gente que se muere de hambre en el mundo mientras nos gastamos millones de dólares diariamente en defensa de "la democracia y la libertad", aún empleando métodos terroristas para ello.

No pretendo hacer política, no es mi intención. Pero mis inquietudes van más lejos del co-tilleo provocado por el último romance de Isabel Preysler y se dirigen al contraste provocado por la existencia de tres millones de parados en España y, de otra parte, los pingües beneficios obtenidos por La Gran Banca con un gobierno "socialista".

El atontamiento detectado por Urich conduce a la opresión; creemos que somos libres y no nos damos cuenta del progresivo lavado de cerebros en el que estamos sumergidos.

¿Qué hacer contra ello? Oponerse a verse inmerso en el rebaño generalizado. Ese día, los vendedores de hamburguesas nos pondrán minas en los puertos y nos enviarán mercenarios para acabar con nosotros. Será duro subsistir, pero al menos iremos con las cabezas altas y orgullosos de nuestra fuerza de voluntad: nos habremos liberado.

Dándoos las gracias por vuestra paciencia (si es que habéis llegado hasta las presentes líneas), os saluda,

Amigo José Luis:

Siendo URICH un boletín sobre comic, bueno será responder a su lengua/lengüesca carta de algo nada vifetel. Y es para reafirmarnos en que "Miami vice" es una tesorería de calidad (no es "Las calles de San Francisco" ni cualquier otro producto genial del genial Quinn Martin, claro, pero es que tampoco la televisión yankee es lo que era), y ahí están los Mann ("Ladrón"/"Violent streets") o los Nicoletta ("Ventanas"/"Windows"), ahí precisamente: en "Miami vice". También están, y preciosamente, David Soul y su compa dirigiendo alguno de los episodios. Pide usted que fomentemos la comunicación entre lectores: vale, puede hacerse. Pero como dijo Felipe Azafra, sólo con los que sepan lo que dicen (o ver, en este caso).

Jesús Cuadrado
por la redacción

ESTAFETA
ESTAFETA

EDITORIAL

¿Alguien sabe lo que es un editor? Poca gente lo sabe realmente y menos gente aún sabe diferenciarlo del concepto americano de editor. Veamos primero lo que es un editor en Estados Unidos. Allí es la persona que selecciona el trabajo que va a editarse, publicarse, en la revista, y al seleccionar el trabajo utiliza su criterio para decidir si lo que se le ofrece va de acuerdo o no con el contenido de la revista, si necesita correcciones, si arriesgarse a admitirlo pese a ser un trabajo arriesgado y todo eso. El nunca pone el dinero (hablando en términos generales). El que lo pone se llama Publisher, y muy pocas veces interviene en el producto en el que invierte el dinero, sólo lo hace cuando se lo requiere el editor al que ha contratado y en el que confía para la buena marcha de sus publicaciones.

Obviamente se necesita una sensibilidad especial para que un editor pueda decirle a un artista que su trabajo está mal o que tiene un error, y, en consecuencia, rechazarlo o pedirle modificaciones. Se requiere ser también un artista, o, por lo menos, saber entender la visión del artista. Y esto, al fin y al cabo, también es un arte.

Así que los editores de libros, o de tebeos, suelen ser también escritores o dibujantes y pueden tratar al artista de igual a igual. Tienen que conocer a sus autores y saber con quién pueden funcionar y con quién no. Un mal editor puede producir un mal trabajo aunque los autores sean buenos a base de proporcionar guiones inadecuados a las capacidades del dibujante y hacer que a éste le entinte un autor cuyo estilo no le vaya en absoluto. Por ejemplo una historia de Los 4 Fantásticos dibujada por Williamson con tinta de Joe Sinott. Sería algo espantoso. Nefasto. Y no porque los elementos sean malos, precisamente. Resumiendo diremos que un buen editor tiene que ser alguien creativo. Subrayemos la palabra.

Aquí, en este país, el publisher vendría a ser el editor y el editor el director de

colección. Aunque no siempre, claro. Aquí todo el mundo se arroga todos los papeles y no se hace responsable de ninguno. Así nos va.

Limitándome a la historieta, recuerdo tres editores en este país que tienen muy claro su trabajo. **Antonio Martín**, **Felipe Hernández Cava** y **Josep Toutain**. El último es el claro exponente del Editor-director que tanto abunda en este país y de los del mundillo es el que lo tiene más claro: sus revistas siempre han sido coherentes consigo mismas y con la filosofía del editor, siempre han publicado el mismo tipo de material y siempre ha tenido como norma, desgraciadamente, el no control del trabajo de sus autores lo que ha llevado sus publicaciones a este impass lamentable del que dudo puedan salir alguna vez.

Antonio Martín es el director editorial que trabaja con material ya hecho y comprado y que se limita a poner su toque personal en los productos, procurando adaptar el material al mercado español y mejorarlo si es posible creando planteamientos nuevos y no limitándose a copiar fielmente el producto original.

Felipe Hernández Cava es el director encargado de buscar material para una revista ejerciendo su selección mediante el apoyo a nuevos autores, promoción de talentos tristemente olvidados y darle a autores ya establecidos la oportunidad de hacer cosas nuevas.

Josep Toutain anda demasiado disperso en muchas empresas como para ser, en la actualidad, un editor válido; **Antonio Martín** anda en otras cosas y delega en segundos de confianza el llevar a buen puerto su trabajo; a **Felipe Hdez. Cava** se le acabó su Madrid y mientras aparece otro, o el mismo, hace guiones y trabajos múltiples y guiones de historieta para gente como **Fede Del Barrio**.

¿Habrá alguien que tome el testigo y siga la carrera? ¿O es que seguimos en el país de los cocinillas?

• **John Byrne** estuvo firmando ejemplares en una librería de Toronto. Hacía dibujitos, dedicatorias y respondía las preguntas de los fans sorprendidos al ver que se había afeitado la barba. Cuando se equivocó en algún dato empezaron a sospechar que algo andaba mal y llamaron a la D.C. Comics. Esta aseguró que **John Byrne** no estaba en Canadá, que no se había afeitado la barba y que, en caso de que las dos cosas anteriores no fuesen ciertas, nunca cobraría tarifa por montar una sesión de dedicatorias. Se desconoce el paradero actual del impostor.

• La saga japonesa que le inspiró a **Miller** su **Ronin** se traducirá al inglés de la mano de **First Comics**. 68 págs. en blanco y negro por 1,95 dólares que supondrán una colección de unos ciento veinte números dado que la serie original tiene unas 7.500 págs. Lectura hiperrápida con pocas complicaciones muy al estilo japonés. Titúlase **LONE WOLF AND CUB** y sale en Mayo con un número especial de 98 págs.

• A partir del número cinco de **ESPER**, **John Burns** se hará cargo del dibujo de la serie. **Burns** es un dibujante realista de la escuela de **Holdaway**, muy popular por una tira diaria titulada **THE SEEKERS**, y, en nuestro país, la revista **ZONA 84** publicó un trabajo suyo titulado, **Pien**sa realizar su trabajo (de, por ahora, cuatro números) a todo color aprovechando las técnicas actuales de impresión de comic-books.

• El anual de este año de **NEW MUTANTS** será **Alan Davis**. Posiblemente también se encargue del de **X-MEN**, serie que acaba de iniciar una historia en seis partes titulada "The Reality War" y en la que se resolverá la constitución del grupo, lo de los poderes de Tormenta y quién está detrás de los Marauders. **Silvestri** es el dibujante.

• **SWAMP THING** será reeditada en blanco y negro y a formato **Dark Knight** por **Titan Books**. Se hará en tomos de cuatro episodios y al módico precio de 5,95. El primero saldrá este mes de Abril.

• Con motivo de la ola de protesta contra la obscenidad en los tebeos (?) que mencionábamos en el número anterior. La D. C. ha instituido un reglamento de autocensura de lo más sibilino y artero. A una protesta hecha por **Miller** y un montón de dibujantes ha seguido una carta de dimisión de **Alan Moore**, **Marv Wolfman**, **Howard Chaikyn** y el propio **Miller**. En esa carta manifiestan que se limitarán a cumplir los contratos adquiridos y que se niegan a seguir trabajando con la compañía por estar en desacuerdo con las medidas tomadas. En el próximo número incluiremos el dossier sobre el tema prometido para éste, junto con los proyectos de cada uno (si tienen).

• D. C. Comics sigue en la brecha y anuncia más series nuevas. Paso lista y disculpen si repito alguna:

— **BLACKHAWK** de **Howard Chaikyn**. Ambientado en la segunda guerra mundial con el famoso grupo de aviadores del que ya se encargaron, hace tres años, el dúo **Mark Evanier/Dan Spiggle**. Tendrá tres partes en formato **Dark Knight** y saldrá para Octubre.

— **DOOM PATROL** de **Alan Kupperberg** y **Steve Lightle**. Nueva encarnación del grupo de los años sesenta conocido en España por sus intervenciones y/o apariciones en **TEEN TITANS**. Le están dando caña este año con apariciones en esta serie, en los **SPOTLIGHT**, **VIGILANTE** y **SUICIDE SQUAD**. Se desconoce aún cuáles serán sus miembros, aparecerá este verano y el primer número lo dibujará **John Byrne**.

— **GREEN ARROW** de **Mike Grell**. El arquero verde cumple cuarenta años y entra en crisis. El elemento que faltaba a la desmitificación del superhéroe: La menopausia. Saldrá para Mayo y contará con tres números formato **Dark Knight** a todo color. O sea pintados.

— **THE OUTCASTS** de **John Wagner**, **Alan Grant** y **Cam Kennedy**. Miniserie de 12 números con autores ingleses y tema desconocido, presumiblemente ciencia-ficción. Para el verano.

— **AMETHYST** de **Keith Giffen**, **Mindy Newell** y **Esteban Maroto**. Miniserie de



cuatro números con personaje de difunta serie. Será un tie-in con la LEGION OF SUPERHEROES y saldrá para fin de año. **Maroto...** ¿quién me lo iba a decir?

— **DOCTOR FATE** de **De Matteis** y **Giffen**. Hablamos de ella el número pasado. Sale en Abril.

— **PHANTOM STRANGER** de **Alan Kupferberg**. Tie-in con la anterior. Esperemos que no sea muy marcado y puedan leerse independientemente.

— **SARGE STEEL** de nesesabe quién pero entintado por **Dick Giordano** que en un principio era el dibujante previsto. Creo haber leído en algún sitio que el guión es de **Max Collins**. Es una miniserie y recrea otro de los personajes comprados a la Charlton. Fue presentado en las LEGENDS. No se sabe fecha de salida.

— **SHADOW** de **Andy Helfer** y **Bill Sienkiewicz**. Serie que se desarrolla cronológicamente a continuación de la miniserie de **Chaykin**. Saldrá en Abril y el amigo **Bill** ha firmado de momento para seis números.

— **SILVERBLADE** de **Cary Bates** y **Gene Colan**. Miniserie de doce números que empezarán a salir en Mayo. Promete ser interesante y dicen que Colan, por fin, ha vuelto a trabajar algo en cada página.

— **WILD DOG** de **Max Collins** y **John Beatty**. Miniserie de cuatro números que sale en Mayo y cuyo título anterior era **RED DOG**. Policíaco y con pocas acrobacias de superhéroe.

— Un crossover en todas las series de D.C. por obra y gracia de **Steve Englehart**, el guionista loco.

— También hay prevista una miniserie escrita por **Mike Baron**, otra por **John Ostrander** y **Del Close** y otra titulada **THUNDERBOLT**.

• Por su lado Marvel es menos espléndida, o menos comunicativa, y anuncia lo siguiente:

— **SOLO AVENGERS** con guión de **Mark Gruenwald** y ya pueden imaginarse de qué va. Tendrá dos aventuras en cada número.

— **INVISIBLE WOMAN**, miniserie de cuatro números que en su día iba a realizar **Byrne** y que se ha vuelto a sacar a la luz.

— **THE THING** miniserie de **Barry Smith**. La realizará al mismo tiempo que una graphic Novel de **THE HULK**, ésta con guión de **Archie Goodwin**.

— **MELTDOWN** miniserie de **Walt y Louise Simonson** dibujada por **Kent Williams** y **Jon Jay Muth**. Estará realizada a la acuarela. Yo no sé qué pensar pero la noticia viene de dos fuentes y las dos dicen que esto va de equipo formado por **Havoc** y **Wolverine**.

— **EMPEROR DOOM** de **David Michelinie** y **Bob Hall**. Graphic Novel en la que el Dr. Doom se apodera de la tierra y decide que no merece la pena porque se aburre.

— **Louise Simonson** planea una miniserie con los mutantes rescatados por **X-FACTOR**. **John Bogdanove** dibujará.

• **Dragon Lady Press** editará en un cuadernillo de 64 págs. el "Bravo for Adventure" de **Alex Toth**. El librito contendrá la historieta de 44 págs. que ya apareció en España en la revista **K. O.** y otro material publicado en la americana **DRA-GON's TEETH**.

• Hace siete años se anunció una historieta de **Richard Corben** basada en la novela corta de **Harlan Ellison** "A boy and his dog". Ellison, que se iba a encargar del guión, estaba en pleno bloqueo de escritor y no pudo hacer nada. Ahora parece que se llevará a cabo el proyecto adaptando también otros dos cuentos con los mismos personajes. Se titulará **VIC AND BLOOD: THE CHRONICLES OF A BOY AND HIS DOG**, tendrá tres partes y lo editará **Mad Dog Graphics**. Ellison está trabajando en una novela, "Blood is a Rover", y si la miniserie funciona, también se adaptará a historieta.



TRIBUNA

FANTASTIC FOUR vs X-MEN 1-4.
Claremont/Bogdanove.

Jamás estuvo Kitty más bonita y mejor dibujada. Está en-can-ta-do-ra. Lástima que en eso sólo la acompañe el mocoso, porque los demás personajes suelen padecer de atrofia en las piernas y alguna que otra deformación congénita. **Bogdanove** dibuja muy bien a los niños pero, qué le vamos a hacer, tiene problemas anatómicos con las demás etapas del crecimiento humano. Las escenas sentimentales también las hace bien y eso en un guión de Claremont es casi sagrado.

La historia peca de sentimentalismo y, como es la marcha que le va al Claremont, nos hace soltar alguna lagrimita tengamos el día malo o no.

Y, encima sale mucho Kitty. No se la pierdan, queridos, no se arrepentirán.

THE NAM 1-6, Murray/Golden.

De pequeñita no me dejaban leer los tebeos de guerra de mi hermano, pero estoy segura que debían ser como éste: Historias de soldados en la segunda guerra mundial ¿o es en la guerra de Corea? ¿O Filipinas? No sé, no sé, el caso es que



dicen que es el sesenta y tantos y utilizan el argot del Vietnam y dice el hermano del jefe que las armas están muy documentadas y pertenecen a la época. Pero yo, la guerra del Vietnam no la veo por ninguna parte.

SUPERMAN 5, Byrne/Byrne.

[Superman teniendo un sueño erótico! ¡Y con Wonder Woman! Mis inocentes ojos no están acostumbrados a semejantes obscenidades. Lo que no acabo de entender muy bien es cómo pueden estar intactas las sábanas. Y la habitación. El resto del número va de que Clark Kent encuentra una momia. Prosaico que es el Johnny.

WONDER WOMAN 1-6, Potter, Wein/Pérez.

La verdad es que no debería gustarme este personaje. Leí en algún libraco que es un personaje diseñado para atraer a las mujeres y me molesta que me traten como a alguien sin opinión. Pero me gusta, me da la impresión de ser un personaje que, como el arpa becqueriana, sólo esperaba la llegada de alguien que le dijera "¡Levántate y anda!"

Y anda. Un poco cojita pero anda. Es como si tuviera reuma y se le propagara poco a poco por todo el cuerpo. La serie ha decaído en calidad y pronto se caerá del todo, pero mientras, los seis primeros números acaban una aventura y están bien. El próximo lo compraré si no tengo nada mejor que leer.

BATMAN 404-407: Year One: Miller/Mazzucchelli.

La serie de "Comisario Gordon: año uno" ha estado a la altura que se esperaba de **Miller, Mazzucchelli**, el rey de la doble letra, ha imitado a **Alex Toth** con bastante estilo después de copiar a **Miller** en **DAREDEVIL**. O sea que bien. Una esperaba más de la pareja pese a que la cosa satisface los paladares más exquisitos.

MARCANDO EL COMPÁS.

Delante de un papel en blanco a la hora de producir una historieta se presentan una infinidad de posibilidades. Uno puede escoger desplegar la narración en unidades formadas por la página o la doble página. Y puede llenarlas de viñetas de formas regulares o irregulares, con límites o sin límites, con espacios vacíos y complicados "collages". O transgredir el orden literario de lectura y proponer un montaje que se pueda leer de varias maneras. También podría restringirse estrictamente a la viñeta regular enmarcada en una página de estructura reticular bajo las normas habituales de lectura, de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Pese a ello aún podrá poner en juego el recurso más potente e infrautilizado que este medio brinda. Aquél que deja una huella más profunda en el lector. El ritmo.

Quedémonos pues con esos tebeos

"sencillos" y digamos algo de ellos. La unidad de composición que nos proponen se reduce a la viñeta rectangular. Sin embargo, incluso si todas ellas son iguales en una plancha, puede surgir forma sutil una unidad rítmica en la página que podemos considerar como el compás del relato, señalando con ello una similitud entre la historieta y la música que no es en absoluto arbitraria, ya que, a pariencias a un lado, la historieta es un arte cuya sustancia también vive esencialmente en la dimensión temporal.

Echando un vistazo a lo que la variedad de autores nos ofrece en el terreno del control del tiempo podemos hablar con carácter general de compases lentos y rápidos según el ritmo de lectura a que nos lleven sea uno u otro, salvando las posibles diferencias de formato. Así tenemos, por ejemplo, como referencia, el compás clásico de Kirby en comic-book que es un 2 x 3. Kirby empleaba este compás para producir un ritmo neutro, ni lento ni rápido, un tempo medio. Ello corresponde a un deseo de transparencia de la narración frente a lo narrado. Uno simplemente observa lo que pasa y lo descifra empleando una cadencia imperceptible e igual a sí misma. Los efectos de acentuación dramática se alcanzan en estos casos mediante otros recursos (los planos, el dibujo, etc.). Por supuesto la cantidad de texto a leer no ha de ser ni excesiva ni exigua para mantener la neutralidad del flujo. En otro formato, el de prensa, tenemos a otro narrador clásico, Burne Hogarth, cuyo compás 3 x 4 produce parecidos efectos.

Hay que aclarar que cuando se dice 3 x 4 no se alude a que todas las filas contengan exactamente 3 viñetas o todas las columnas 4. De hecho se juega mucho con las viñetas que alcanzan doble o triple tamaño, horizontal o verticalmente e incluso con forma de L según las necesidades de la puesta en escena. Ello no redundando en una alteración significativa del ritmo de lectura ni de la composición de las páginas en los tebeos a que nos referimos. Consideraremos, por tanto, en los ejemplos que se citen que, en efecto, se



puede descubrir un compás más o menos flexible en su estructura. Puede parecer sorprendente que autores tan recientes como Alan Moore y Frank Miller hayan decidido ceñirse en sus últimas producciones a compases fijos con bastante rigor, pretendiendo con ello un claro efecto rítmico que desarrollan en función de la tensión y el clima de sus obras. Me refiero a DARK KNIGHT y a WATCHMEN que siguen respectivamente un compás de 4×4 y de 3×3 .

Volviendo al tema del ritmo que un compás determinado puede albergar, podemos fijar criterios asumiendo que un $(n-1) \times n$ e incluso un $n \times n$ suele emplearse para ritmos neutros del tipo de los mencionados de Kirby o Hogarth. ¿Por qué mejor un $(n-1) \times n$ que un $n \times n$? Sencillamente, aceptamos la premisa de que el tempo estándar se asocia de forma natural con las viñetas más sencillas, cuadradas o levemente rectangulares. Su existencia (la de las viñetas) como elemento extraño a la acción y que la enmarca es más imperceptible cuanto más semejante a la regularidad es su forma.



Funcionan de cine consciente pues la página tiene viñetas más pequeñas que siguen con el ritmo de las filas.

También con $m \times n$ tras que si un ritmo lecionado a m y, aunque ces utiliza 6×2 cuando la aceleración drástica paralelo. Ta primeros C muchas oca acelerados l con filosofía 3×1 , 2×1 mites físicos de la plancha ble en el lect

La razón den establec tamaño y fo las viñetas las viñetas h jo ha de ser neral, o bien más corto. ne menos q cia se lee m 2×3 , 1×2 des y perm más tiempo más despaci no sea com casos, los p rrados. Si el (4×4) , $4 \times$ hacen de nu una propor el ritmo se t estaría en el siderado ne pido y much pleado así. ko que lo 2×3 conve sos más frec

entonces como una pantalla cuyos bordes nunca se hacen para el espectador. Al ser una más alta que ancha, las viñetas próximas al cuadrado se contienen en un menor número de columnas.

En sentido amplio un $m \times n$ será un compás rápido mientras $n > m$ se tratará en general de lento. George Pérez es muy aficionado a las viñetas verticales estrechas que no se mantiene en ellas, a veces compases de 4×2 , 5×2 o 6×2 . Pero pretende conseguir una acrobacia o algún montaje en cambio Barry Smith, en los cómics de la DC. Miller ha utilizado en ocasiones este tipo de compases llegando a explorar los efectos, a casi minimalista, del 4×1 , 5×1 , etc. Por supuesto existen límites para n y m dados el tamaño de la página y la agudeza visual presumida del lector.

Es fundamental por la cual puede darse estas pautas proviene del hecho de que cada compás obliga a adoptar una forma. En los de $m > n$ las viñetas han de ser estrechas. El dibujo es más simple si el plano es general, es el plano el que debe ser el que describe. En cualquier caso el ojo tiene que describir y en consecuencia el compás es rápido. En cambio en un compás 2×2 , las viñetas son grandes y inducen al ojo a vagar por ellas. El cerebro las capta y no incluso aunque el dibujo sea complejo. Lógicamente, en estos compases no suelen ser muy complicados (aunque el compás tiene n y m grandes como 5 , 5×5 , etc.) las viñetas se ven pequeñas aunque guarden una proporción largo-ancha. En tal caso, el dibujo avanza rápido. El compás 3×3 es el límite de lo que hemos encontrado (2 x 3) y neutro-a-rápidos autores clásicos lo han empleado. Tenemos el ejemplo de Ditko que alternaba a menudo con el formato de la Marvel. Los casos más frecuentes en que el 3×3 se usa





para una acción acelerada se dan en escenas de peleas en las que la ausencia de fondos suele emplearse para avivar el ritmo. Adams y Steranko también han hecho uso de él en este sentido. Se trata ahora de introducir velocidad de lectura en un compás que no la sugiere. Es un recurso más moderno.

En todo caso, hablamos de un compás bastante ambiguo en formato comic-book ya que la pequeñez de las viñetas podría sugerir un ritmo rápido mientras que su número (9) puede tomarse como base para un relato ralentizado. Tal es el efecto que persigue Alan Moore en WAT-CHMEN y también él induce el ritmo adecuado a base de elementos extraños al compás que le dan un nuevo sentido. Multiplica exageradamente la complejidad de los dibujos y sobrepasa ligeramente la cantidad estándar de texto a leer. Si introduce viñetas dobles o cuádruples, o secuencializa en tríos de viñetas, reduce la letra, manteniendo así una cadencia suave. Pero finalmente no es ajena al resultado la pulcritud con que respeta Moore la férrea rigidez del retículo de viñetas elegido.

Sin embargo, este es un caso aislado. Tras la aparición, a finales de los 60 y principios de los 70, de las fórmulas más variadas y libres de montaje en la página, se ha producido, en narradores convencionales del tipo que hace superhéroes, un efecto de estandarización del tiempo. A pesar de la irregularidad de cuadros y combinaciones de ellos, la inflexión del 2 x 3 se mantiene como velocidad de lectura. No surge de dicha libertad de formas ningún efecto rítmico moderno. Pocos dibujantes escapan de esto en la mainstream, como el citado Pérez a veces. La revolución que destrozó el límite de la viñeta y su geometría ha sido desdentada y absorbida. Efectos y composiciones motivadas han pasado a ser recursos meramente estéticos o compositivos que no guían el ojo ni diferencian las lecturas.

Frente a esta inocuidad de las más "atrevidas" formulaciones, Miller y Moore nos devuelven la fiebre de la lectura inoculando subrepticamente su veneno bajo la apariencia inofensiva del com-

pás n x n. El marco más invisible cobija en su seno la más virulenta de las alimañas. La repetición opera un transporte, una especie de duplicación del ritmo cardíaco y lleva por simpatía a una reacción casi fisiológica del lector cuando el compás se quiebra con un splash al volver la página. Las composiciones simétricas y asimétricas adquieren una nueva fuerza insertadas en el flujo del ritmo constante que impregna un Dark Knight. Moore con su 3 x 3, y sobre todo Miller con su 4 x 4 construyen un mecanismo que ataca directamente un estrato muy bajo y por ello la respuesta se hace inevitable e inconsciente. Uno tiene, por primera vez en mucho tiempo, la sensación de degustar algo físico, con entidad material, algo que consigue influir en cómo nuestro cerebro percibe el paso del tiempo. Este es el recurso más genuino de la historieta. Es lo que convierte a un relato en un pedazo irreplicable de tamiz temporal, y lo hace intransferible a la novela o al cine.

Enrique Vela



MIRACLEMAN

I'll teach you the superman
He is this lightning
He is this madness

"Thus spoke Zarathustra"
Friedrich Nietzsche

El superhéroe ya no es lo que era. Ya no es el entrañable y nada caduco concepto de SUPERMAN, ni lo es el melodramáticamente traumatizado SPIDERMAN. Ahora el superhéroe ha llegado al final de su camino por culpa de su lado humano y pierde los papeles al no poder asimilar su falsa naturaleza heroica.

Con DARK KNIGHT asistimos a la victoria de una personalidad esquizofrénica, con DAREDEVIL a la autodestrucción del que no puede aceptar sus actos como supertipo, en THE ONE a la creación del superser como consecuencia de un gestalt constituido por la humanidad entera y en WATCHMEN a su trivialización al situarlo a un nivel lastimosamente plausible.

Estamos presenciando el entierro de un concepto y de una etapa de la historia del comic-book. Ahora admitimos a la PATRULLA X y sus congéneres como personajes tan teatralmente reales como los de una serie de televisión de sobremesa. Ya no se puede leer a los antiguos tebeos con los mismos ojos.

Y es en esto en lo que se basa la desmitificación del único elemento que quedaba en pie: el superhombre, Superman. Y tiene su coña el que se haga a través de la imitación de un imitador de Superman (Miracleman es la versión inglesa del SHAZAM).

MIRACLEMAN es un superhéroe de los años cincuenta que despierta en esta época y se da cuenta que algo no ha ido bien en su pasado. Eso de que se le aparezca un viejo y le de la fuerza del universo cada vez que pronuncia una palabra es algo bastante estúpido, risible e infantil. El problema es que eso es lo que le ha pasado. ¿Cómo es posible algo semejante? ¿Cómo vivió todas esas absurdas aventuras contra el Dr. Gargunza? Si todo lo que ha vivido era falso ¿Cómo es que lo

recuerda? ¿Quiénes él en realidad? Alan Moore disecciona el tema explotando con sardónica y rigurosa precisión todos los elementos que han hecho famoso el concepto de SUPERMAN y sin prescindir, más bien todo lo contrario, de tonterías como la del superperro y la del superbebé, que adquieren en sus manos un tono altamente inquietante.

Según Moore, el superhombre sería alguien perfecto, con poderes físicos derivados de la mente, que nos resultaría extraño, ajeno e incomprensible. Sería algo oculto, tenebroso y terrible hasta para su alter-ego humano.

Ese poder que tendría, tan terrible e incontrolable que amenaza con corromperle al situarle por encima de los demás humanos, le distanciaría de todos los que le rodeasen. Le distanciaría de Cream el asesino a sueldo que busca la muerte al querer compartir el poder del loa blanco, de Gargunza con su patética búsqueda de la inmortalidad, de su mujer Elizabeth atrapada en unos acontecimientos que no puede controlar, y de su alter-ego Moran que desearía no haberse recuperado de su amnesia y seguir siendo un don nadie antes que descubrir un otro yo que es, pese a ser él mismo, más inteligente y mejor que él y que ha podido fecundar a su mujer cuando él no lo ha conseguido en dieciséis años de matrimonio.

Alan Moore juega con la plausibilidad de un ser así y nos hace sentir lo desagradable que sería su existencia real, lo enormemente inferiores que seríamos y lo a disgusto que nos sentiríamos en su presencia. Por mucho que simpatizáramos con el personaje jamás podríamos situarnos a su nivel ni asimilar correctamente la enorme mentira en que han convertido su vida. Y todo porque cuanto más sabemos de él menos le conocemos.

El superhéroe ha pasado de ser un elemento deseable a ser un portador del terror. Si en otras épocas el miedo venía del lado oscuro de cada individuo, ahora parece provenir de un comprensible complejo de inferioridad.

Lorenzo D. Buendía



Tras tres dibujantes (Alan Davis, Chuck Beckum y Rick Veitch), a cada cual peor que el anterior, **MIRACLEMAN** pasa a las manos de John Totleben, dibujante imperfecto pero barroco en el entintado y hábil en esconder sus carencias. Se hará cargo de los números del 11 al 15 de la serie, los últimos. Incluimos aquí unas declaraciones sobre su manera de enfocar el trabajo.

"Tuve que pensarlo un par de días antes de decidirme a coger el trabajo. Siempre le he tenido una cierta fobia a esto de los superhéroes, más por la manera en que se han tratado que por el tema en sí. Nunca he tenido ningún tipo de fantasía infantil sobre el tema, así que me he planteado enfocar el trabajo con la manera en que yo reaccionaría si me encontrase en una habitación con un superhombre. Estoy seguro que le tendría miedo y es con esa perspectiva con la que voy a trabajar."

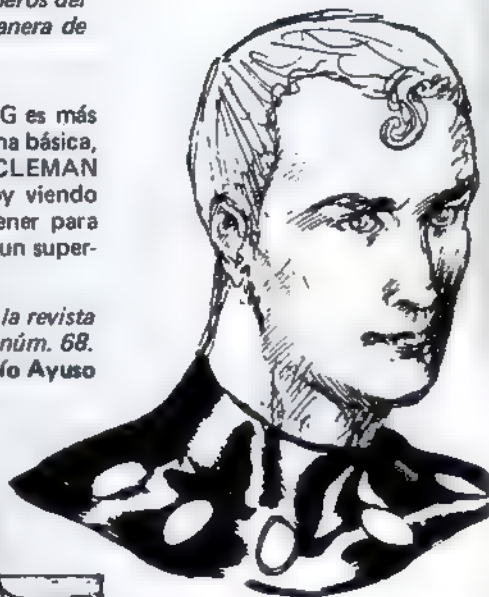
"Creo que en todo superhéroe está implícito un cierto aspecto de horror y amenaza, aunque sólo sea en virtud de su diferencia con los demás a un nivel físico. Batman entra claramente en esta categoría. También lo harían personajes como Linterna verde o Superman si se los trata de la manera adecuada.

La mayoría de los dibujantes se preocupan más de la musculatura que de lo demás. Me dedicaré a **MIRACLEMAN** de otra manera. Me interesa más dibujar la figura que en acumular un stock de poses. Casi todo esto ya ha sido establecido en el personaje. Tiene los músculos de un bailarín de ballet no de un levantador de pesas. Me gustaría poder expresar algo distinto con su lenguaje corporal, una manera de moverse, de gesticular, que indicase que es algo distinto del ser humano. Me mantendré fiel a la versión de Alan Davis que consiguió dotarle de algo etéreo, muy ario, casi bello."

"La mayoría de los profesionales procuran no elaborar mucho el entintado de un superhéroe. Yo pienso tratarlo de la misma manera que **SWAMP THING**. No entiendo por qué no cargar una cara con líneas si están en su sitio. Quiero darle un aspecto más realista, más siniestro,

más... Bueno, en **SWAMP THING** es más fácil. Una vez establecida la forma básica, lo demás es vegetación. **MIRACLEMAN** será un desafío mayor. Ya estoy viendo las complicaciones que voy a tener para modificar el aspecto habitual de un superhéroe y acomodarlo a mi gusto."

Extraído de la revista
SPEAKEASY, núm. 68.
Traducción: Rocío Ayuso



PANORAMA (PARCIAL) U. S. A.

El ambiente de cambio que se vive en los Estados Unidos imposibilita una reseña amplia de todas las series aparecidas en ese país. La mayoría son series que no merecen nada que sobrepase un comentario breve y las demás requieren un artículo o reseña más amplia son tan escasas que se irán reseñando en futuros números. Pero de momento, y a modo de guía parcial y junto con las secciones de TRIBUNA y NOTICIAS, incluimos estos sueltos compilados por Lorenzo Díaz y Azucena Martín.

AMERICAN FLAGG, First: El personaje de Chaykin ha tenido desigual andadura desde que su papá dejó la serie, pero ahora parece haber elegido el camino adecuado para poder seguir siendo el de antes y teniendo otros planteamientos. De momento ha dimitido y está de viaje iniciático recorriendo los Estados Unidos o lo que queda de ellos. J. M. de Matteis es el gurú y Mark Badger sigue iluminando al personaje, y en el futuro hasta llegará a entintarlas.

BATMAN. D. C.: Tras Miller/Mazzuchelli llega John Beatty, guionista policiaco de factura pecable que tiene como padre espiritual a Mickey Spillane y Cokrum que será el dibujante fijo de la serie. Sin comentarios.

CAPTAIN ATOM. D. C.: Personaje reciclado de la Charlton y alterego de Manhattan. Espionaje, intriga política y líos familiares de la mano de Cary Bates y Pat Broderick. Desarrollos standard, grafismo poco imaginativo y suspense basado en lo que no se ha desvelado aún del personaje son las bazas con las que cuentan los autores. Se supone que la trama se espesará algo pero no creemos que pase más allá del matorral.

COMET MAN, Marvel: El tebeo de los sesenta hecho en los ochenta. La diversión como principio y fin prescindiendo de veleidades intelectuales y/o metafísicas. Casi nadie le ha prestado atención a este agradable tebeo que recupera por iniciativa propia y sin buscarlo (no hay otra manera) lo que Jim Shooter ha intentado, y fallado, recuperar creando el funesto Nuevo Universo. Una pena.

CORUM, First: Bueno, bonito y barato (para lo que ofrece). La composición al servicio de la narrativa y del esfuerzo mínimo. La recreación del universo de Moorcock mediante la graña y prescindiendo de la palabra. Todo lo contrario a ELRIC que merced a Roy Thomas

parece precisar siempre del texto de apoyo. Mike Baron y Mike Mignola son los amanuenses de este tebeo visual.

DAREDEVIL, Marvel: Después de Miller no llegó Englehart y no se mantuvo su espíritu mientras se afiliaba a los Vengadores Costa Oeste y volvía a liarse con la Viuda Negra. En su lugar llegó Ann Nocenti y mantuvo al héroe en aventuras urbanas y sencillas, de gran compromiso moral y aprendizaje sobre uno mismo. Es un Daredevil descafeinado, sin fuerza y sin contenido mesiánico, el que mes a mes lucha con paranoicos, parias y drogadictos en aventuras sencillas y casi bien hechas dibujadas por un recién llegado, Louis Williams, que si no se deja adoceñar llegará a ser alguien.

DETECTIVE COMICS. D. C.: Aventuras camp y en exceso waldisneyanas ilustradas por un Alan Davis trabajando con mínimos, lo cual es mucho. Guionista correctillo y del montón, con alguna idea buena, y que se cree un genio produciendo historias de un Batman estereotipado con excesos a lo Bob Kane. Pero, saben, la nostalgia y lo camp no son recreables; acaban siendo falsas por ser buscadas. Afortunadamente el dibujo sí es auténtico.

ELECTRIC WARRIOR, D.C.: Ciencia-ficción bien hecha, creíble, con un autor que se cree lo que hace y echa la carne en el asador. Doug Moench es el escritor de esta historia de dos civilizaciones y un robot con sentimientos enamorado de una anciana. Serie de personajes y situaciones, no de maniqueísmos y de peleas. Flojea a veces pero tiene interés aunque su dibujante recuerde demasiado a José Ortiz.

ELEMENTALS, Comico: Serie pausada y tranquila de un grupo de superhéroes sin supervillanos pero con muchas intrigas políticas y abundante espionaje. A Bill Willingham, dibujante y argumentista de



la serie, le gusta John Byrne y se nota gráficamente. En lo argumental lo disimula, afortunadamente.

ELRIC. First: Tercera serie, tercera novela, y última de Michael T. Gilbert y George Freeman. Dentro de un libro se hará cargo de la serie la dibujante Jan Duursema y no se sabe muy bien lo que pasará a excepción del hecho de que Roy Thomas seguirá transcribiendo al tebeo los textos poco pulidos de Moorcock.

ESPER. Eclipse: Poderes mentales a lo "Scanners" de Cronenberg escritos con circunspección por Jim Hudnall e ilustrados por el espléndido (en otros trabajos) David Lloyd con un estilo no muy atractivo. Un thriller bien hecho que cambia de dibujante una vez terminada la primera entrega de cuatro capítulos (ver noticias). **FALLEN ANGELS.** Marvel: Slapstick con dos Nuevos Mutantes, un telecinético descontrolado, dos cigalas mutantes, una teleportadora, un dinosaurio y un troglodita mutantes, un... No sé, ¿qué quieren que les diga? Un derivado más de la fiebre mutante con la característica de no saberse si lo hacen así de divertido aposta o es que es risible porque no dan para más.

FLASH. D.C.: El guión es de Mike Baron que es un hombre inteligente que no hace concesiones al lector, y Butch Guice es alguien que no lo hace mal pese a

lo que aparenta. La serie resulta intrigante y puede ser una de las interesantes de la nueva hornada DC.

GREEN LANTERN CORPS. D. C.: Englehart ataca de nuevo haciendo coherente la continuidad de doscientos números con una historia inventada ahora. Hay quien muerde esquinas y no le encargan comic-books. Pensar que este hombre era bueno hace quince años.

JUSTICE LEAGUE. D. C.: No se sabe muy bien si es una serie de supergrupos o un borrador para el próximo show de Bill Cosby, pero es, sin duda, la serie más divertida que ha aparecido en el contexto del superhéroe. Los chistes se suceden imparable contrastando con la poca acción. De Matteis y Giffen escriben con gran profesionalidad este vodevil dibujado eficazmente por el expresivo Kevin McGuire.

JOHNNY QUEST. Comico: Nostalgia de una serie de dibujos animados que a su vez era nostálgica. Perfecta adaptación al medio historietístico por el guionista/dibujante William Messner Loeb, popular por su serie JOURNEY. Con guiones del antedicho desfilan multitud de dibujantes de calidad media como Spiegle, Steacy, Pini, Staton,... Aventuras de ritmo rápido, ingeniosas, bien escritas y de un nivel inhabitual en este país de capa y pijama. Habrá que ver el JOURNEY.



Electric Warrior





MEPHISTO vs. 4 HEROES. Marvel: El juego del tula versión Fausto. Sólo para completistas de X-MEN.

NEW UNIVERSE. Marvel: Crónica de una muerte anunciada. Hasta que le llegó la hora. Con la muerte en los talones. La muerte tenía un precio.

NEXUS. First: Empezó siendo un tebeo de superhéroes y acabó siendo uno de ciencia ficción antes de que se publicara el número uno. Calidad, integridad e inteligencia son las claves de esta serie dibujada por el interesante y peculiar Steve Rude. Mike Baron es el que escribe y la serie merece un futuro artículo en este boletín.

THE QUESTION. D. C.: Otro personaje de Charlton resucitado para DC por Denny O'Neil y Denny Cowan mediante un reflejo que te permite seguir vivo tras quince minutos bajo el agua. Dice Pérez Navarro que él también sabe sacarse de la



manga reflejos así y nos lo creemos (es mejor guionista que el O'Neil). Y esto no quiere decir que la serie sea mala, digamos que se queda en aceptable con posibilidades de subir en el escalafón.

THE SPECTRE. D. C.: Resurrección, nunca mejor dicho, de un personaje que ha vuelto a adquirir popularidad gracias a Alan Moore y CRISIS. Historias bueno con dibujos puaj dan un producto psé. Doug Moench escribe y Gene Colan dibuja.

STRIKEFORCE MORITURI. Marvel: Superhéroes disfrazados de guerreros paladines de la tierra contra una invasión alienígena. La idea de gente que morirá al año de someterse a un tratamiento y que la serie se desarrolle a tiempo real era interesante. El tratamiento a lo superhéroe se carga el interés de esta serie de teórica ciencia ficción.

SUICIDE SQUAD. D. C.: "Mission Impossible" cruzado con "Doce del patíbulo". Un planteamiento poco original para un guionista aficionado a Shakespeare que tiene el baldón de LEGENDS en su carrera, John Ostrander, y un dibujante funcional que dibujó IRON MAN y la J.L.A., Luke Mc Donnell. Standard y legible parece ser la consigna DC en sus nuevas series.

X-MEN VS. AVENGERS. Marvel: ¿Por qué? ¿Por qué tienen que pelearse si se conocen desde que recayeron en el vicio del chupete? ¿Por qué tienen que pegarse obligatoriamente dos personajes o grupos cuando se encuentran por quincuagésima vez? Aquí no lo explican. Creo que no lo dirán nunca. Por lo demás la serie es para completistas de X-MEN.

ZOTI. Eclipse: Curioso y divertido. El único superhéroe, o héroe a secas, que disfruta siéndolo y no le dan traumas por ello. De hecho cuando intenta poner cara de circunstancias, y ponerse serio frunciendo el ceño, no puede aguantarse la risa. Un descanso para las neuronas este personaje con grafismo a lo línea clara con evidentes inspiraciones en el cómic japonés y en Hergé.



RESEÑA

En VIGILANTE, traducen "porro" (o "colilla" si hay problemas de censura) por "caramelo"; la traductora se toma libertades y le enmienda la plana al guionista pensando que se ha equivocado cuando un personaje llama mamá a alguien que no lo es, así que lo traduce por Louise (pág. 13, viñeta 5) y por último, traduce "Godzillions galletas verdes con forma de godzilla" por "croissants, tostados y con mantequilla, mermelada y miel" (cito de memoria las frases) ocasionando que un padre de familia persiga a toda persona que compra croissants en vez de limitarse a los que compran Godzillions.

En WATCHMEN, hay virguerías de empobrecimiento de estilo tipo "un perro muerto en la calle esta mañana" en vez de "cadáver de perro en el callejón esta mañana", y supresiones de texto poniendo "con aquella estúpida minifalda. Dios. Era espantosa" sin incluir la frase "con el escote hasta el ombligo" ni los signos de interrogación.

En ALPHA FLIGHT tenemos una cocinera que en la versión castellana "es buena para las cuentas" eliminando toda lógica su posterior identidad como Cornucopia. También tenemos un personaje llamado Anodina. ¿Por qué resulta poco popular en las fiestas? dije yo al leerlo, así que miré el diccionario y, sí, la palabra existe, quiere decir curandera, o curadora, y es una palabra que debió ser muy popular en el siglo siete. Ahora incita a la cuchufleta.

La traducción es un trabajo que requiere tres cosas: conocimiento del inglés, saber escribir en castellano e inteligencia (o sentido común, si ésta anda escasa). Parece que escasean ambas cosas en la edición de superhéroes. Los ejemplos anteriores son los más flagrantes, los que más saltan a la vista por su evidencia. Hay más, muchos más.

Uno pensaba que habían pasado ya los tiempos de Sesén y Tunet Vila en Vértice, traduciendo a golpe de diccionario e improvisando morcillas como el "¡Y un jamón con chorreras!" que le gritaba el Halcón al Víbora, creo que en el 29 de CAPITAN AMERICA. Yo creía que estas cosas se habían acabado con la llegada

de Martín y sus muchachos, capitaneados por Francisco Pérez Navarro.

Desde que llegaron todo volvió a ser legible y disculpabas los "voseos" ocasionales, los excesivos resúmenes de textos para que éstos cupieran en los bocadillos y ese error de Efepe cuando dedicó el álbum de STARSLAMMERS a los amigos de Simonson en vez de a sus padres como en el original inglés.

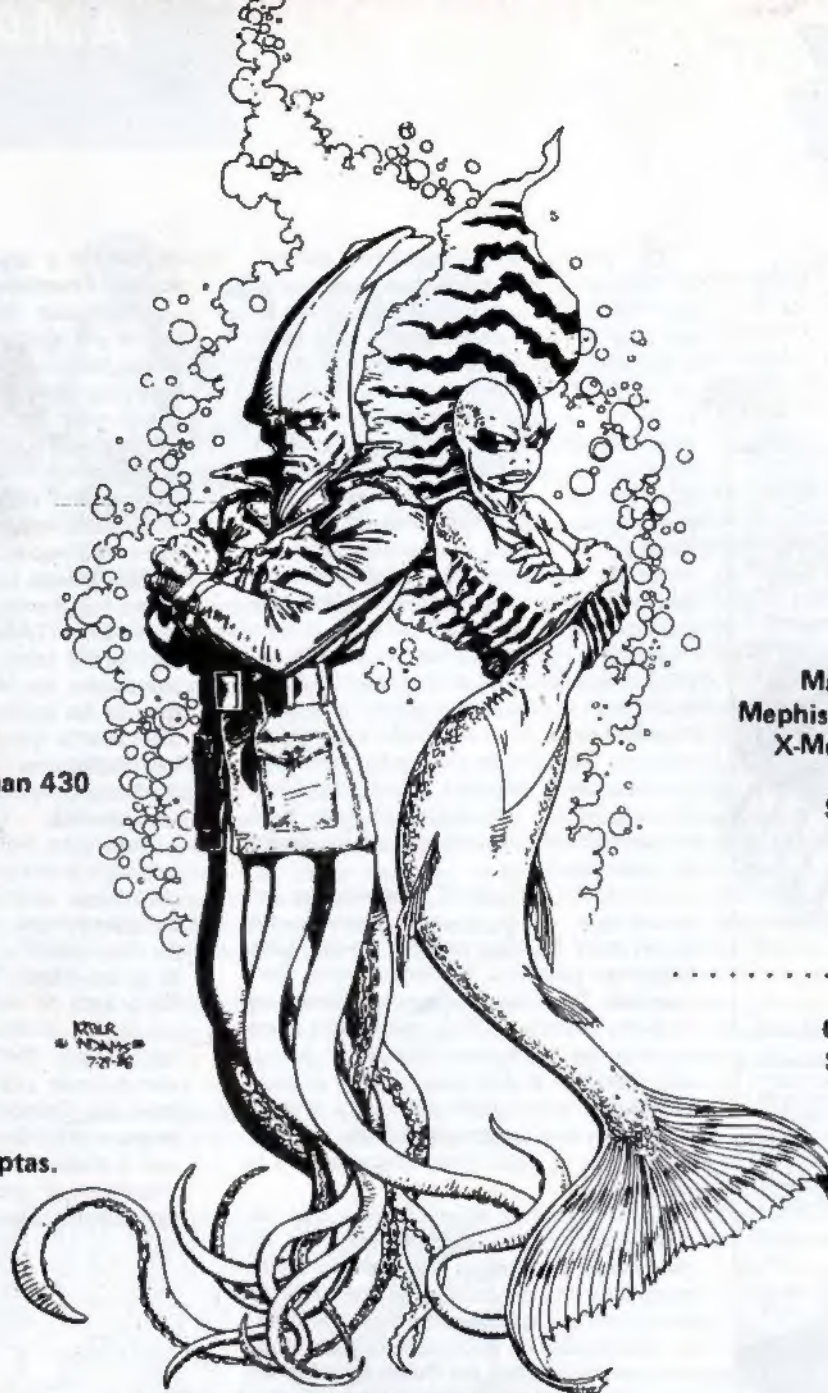
Siempre estaba la competencia, encarnada en Zinco ediciones y D.C., y de ellos no había nada bueno que esperar y rechinabas los dientes cuando comprabas los NUEVOS TITANES con su pésima coordinación (El tebeo con mayor error en la coloración de la historia de este país. Uno de los personajes es verde y nunca se dan cuenta que esto puede confundir a los impresores que intentan arreglarlo cambiando los colores y dejando verdes a los demás).

Ahora en Forum abundan los errores más que antes por su exceso de producción (casi veinticinco títulos mensuales de superhéroes, sin contar las niñadas y los fascículos) y, a veces, no puedes fiarte ni del Pérez. Y la competencia saca la flor y nata del comic yanqui.

Y de pronto, me acuerdo de que van a sacar SWAMP THING y no sé si reír o llorar ¿Cómo van a traducir las rimas del Demonio? ¿Y el lenguaje joyceano del homenaje a Walt Kelly? ¿Cómo van a traducir cosas como "they'll come aroundways and split the diferencial"? Me gustaría saberlo.

Lorenzo Díaz





Wonder Woman 6
 Batman 409
 Superman 7
 Adventures of Superman 430
 Action 590
 Detective Comics 576
 Justice League 3
 Flash 2
 Suicide Squad 2
 New Mutants 53
 Fallen Angels 5
 Strange Tales 4
 X-Men 219
 The Nam 7
 X-Factor 18
 190 ptas.

Marvel Universe 16
 Mephisto vs. Avengers 4
 X-Men vs. Avengers 4
 Watchmen 10
 Secret Origins 16
 Question 5
 Grendel 5
 Johnny Quest 9
 The Shadow 1
 350 ptas.

Classic X-Men 10
 Swamp Thing 62
 Who's Who 26
 Spectre 3
 ... 250 ptas.

Tel. (91) 247 27 66
 Gran Vía, 55.
 MADRID 28013

MADRID
COMICS
 LOS SOTANOS

Suscripción a 5 números de URICH:
 500 ptas.
 Solicite información de novedades y cualquier número atrasado que le falte.
 Envíos contra reembolso (pedido mínimo de 600 ptas.).
 Amplio stock de números atrasados.